ADDICTIVE DRUMS

日本語ユーザーマニュアル

このドキュメントでは、Addictive Drums の各機能について記載しています。

開発元：XLN Audio
日本国内販売元：株式会社ハイ・リゾリューション

version1.1

High Resolution Co.,Ltd.
Import/Distribution/Marketing Consultant

xln audio

イントロダクション - まず始めに -

Addictive Drums をお求めいただき、誠に有難うございました。

このマニュアルには、実際に制作および操作する際に、よりスムーズに実践できるヒントが記載されています。Addictive Drums をご使用、およびインストールする前に、まずこのマニュアルをお読みいただくことをお勧めいたします。
この製品を末永くお使いいただければと存じます。

Get addicted!

Addictive Drums 開発チーム
株式会社ハイ・リゾリューション

目次

イントロダクション **3**

Addictive Drums とは？ **6**

ご使用にあたっての注意点 **7**

このマニュアルについて **7**

おもな専門用語とその省略表記 7
キーコマンド 8

基本操作 **9**

パラメータ コントロール 9
Shift キーを使用した操作（より細かな設定） 9
マウスホイールの操作 9
インスタント オン 9
EDIT ページ（画面）へのショートカット 9
設定のコピー＆ペースト 10
起動時のプリセット(スタートアッププリセット) 10
起動時の MIDI ファイル（スタートアップ MIDI ファイル） 10
MIDI ファイルのドラッグ＆ドロップ 10
シンバルのチョーク 10
Alt キーを使用した操作 11
コントロールパラメータのリセット（初期設定値にもどす） 11
パン コントロール 11

モノラルパン 11
ステレオパン 12
パンの表示 12

ユーザーインターフェイス **13**

トップ **13**

A. ロードインジケータ 14
B. プリセットメニュー / プリセットディスプレイ 14
C. プリセット切替ボタン 15
D. ロゴ（プログラム情報の表示） 15
E. 再生ボタン 15
F. ページ選択ボタン 15
G. ヘルプボタン 16

ミキサー **17**

概要 17
チャンネル設定 17
パラレル出力（各チャンネルのダイレクトアウト） 18

ページ(編集 / 設定 画面表示) **20**

KIT（ドラムキット）ページ **20**

概要 20
スロット（キットピース スロット） 20
スロットの各機能 21
リストウィンドウ（KitPiece List / キットピースリスト） 21
バックグラウンドの変更 23

EDIT（エディット）ページ - サンプラーパート（Sampler） 24

概要 24

キットピースの選択 24

基本設定 24
その他の設定 25
シングル サンプル モード 25
エンヴェロープ / フィルタの設定 25
ピッチセクション（Pitch） 25
ボリューム エンヴェロープ（Volume） 26
フィルタ（Filter） 26
コピーとペースト 26

EDIT（エディット）ページ - チャンネルインサートパート（Channel Inserts）..... 27
概要 27
マイクロフォンとチャンネル 27
A. Snare Buzz（スネア バズ）コントロール 28
B. キックおよびスネアのクローズマイク バランス 28
ルームディスタンス（Room Distance）..... 28
バスチャンネル 29
チャンネルインサート エフェクト 30
コンプレッサー（Compressor）..... 30
ディストーション（Distortion）..... 30
3バンド イコライザー（EQ）..... 31
サチュレーション リミッター（Sat）..... 31
出力（Output）..... 31
チャンネルインサート エフェクト - バス（Bus）およびマスター（Master）チャンネル 31
アナログテープ サチュレータ（Tape）..... 31
フィルタ（Filter）..... 32
コピーとペースト 32
エフェクトセンド セクション（Send FX）..... 32
チャンネルの選択および設定画面の表示 32
インサートエフェクトの個々のオン/オフ 33
チャンネル内のすべてのエフェクトを同時にオン/オフ 33
インサートエフェクトと CPU リソースの消費 33

FX（エフェクト）ページ 34
リバーブの設定（Reverb）..... 34
A. アルゴリズム 34
B. リバーブタイム / プリディレイ / ダンピング（Reverb Time/PreDelay/Damping）..... 35
C. 2バンドイコライザー（EQ）..... 35
D. 出力およびルーティング設定 35
E. エフェクト センド（FX Sends）..... 35
リバーブと CPU リソースの消費 35

ビート(BEATS)ページ 36
概要 36
各部の機能 36
A. 検索（Search）..... 36
B. ファイル ブラウザー 37
C. プレイヤー 38
D. お気に入りリスト（Favourites List）..... 38
E. ライブラリ アイコン 38
ホストアプリケーションとの同期 38
MIDI ファイルのドラッグ&ドロップ 39
ビートフォルダ（Beats Folder）..... 39
ライブラリの更新（Refresh Library）..... 39
MIDI ファイルのグループ化 39
MIDI ファイルのカテゴリ（Categories）..... 40

オートメーション 41
キットピース 41
ミキサーチャンネル 41
バスおよびマスターチャンネル 41
リバーブ 41
オートメーションパラメータの省略表記（一部のホストのみ）..... 41

キーマップ 41

クレジッド 42
制作チーム 42
謝辞 42
商標 42

Addictive Drums（アディクティブ ドラムス）とは？

Addictive Drums は、コンピュータでのドラムパート制作に新しい次元をもたらすバーチャルインストゥルメント プラグイン（ソフトウェア音源）です。

主な機能 / 特長は次の通りです：

▶ 様々なプリセットを収録し、簡単に異なるスタイルのサウンドやリズムを楽曲に取込むことができます。

リズムパターン

▶ 膨大なの MIDI ファイルライブラリから、素早く目的のスタイルにアクセスし、ハイクォリティのドラムトラック制作時間を大幅に短縮できます。もちろんこれらのパターンを元に、オリジナルのパターンを作成することも保存することもできます。（リズムパターンの編集・保存はお使いのホストアプリケーションでおこないます。）

サウンド

▶ 本物のドラムセットの収録と同じように、複数のマイクロフォンによって収録したドラム / シンバルのサンプルを使用ししているため、プロフェッショナルのレコーディングスタジオで、実際にドラムを収録したのと同じように、ドラムの音色だけではなく、レコーディング環境そのものを扱うことができます。

▶ 細かなマルチレイヤープログラミングによって、弱く叩いた時のサンプルから強く叩いた時のサンプルまで、本物のドラムキットと同じように、幅広い強弱のニュアンスを実現します。

▶ シンバルのチョークをはじめ、バスドラムやタムを叩いた際の振動によって発生するスネアのスナッピー音まで、本物のドラムセットを演奏した際に発生する様々な要素や奏法をリアルに再現します。

エフェクト

▶ 合計 52 機のインサート エフェクト、2 機のリバーブ、すべてのパートのピッチおよびボリュームエンヴェロープによって、Addictive Drums はアコースティックはもちろんのこと、よりエレクトリックなサウンドまで、あらゆるドラムサウンドを実現するパワーを秘めています。

▶ エフェクト設定は、プリセットとして、ドラムキットとともに保存されます。

拡張（音源とリズムパターンの追加）

▶ 別売の拡張音源パック（ADpak）によって、Addictive Drums に新しいサウンド（ドラムキット）、プリセット、リズムパターン（MIDI ファイル）を追加できます。

オンライン コミュニティ

▶ オンライン コミュニティにアクセスすることで、世界中の他のユーザーや XLN Audio（開発元）によるコンテンツの共有や拡張が図れます。（オンライン コミュニティは英語になります）

Addictive Drums のご使用にあたっての注意点

Addictive Drums は、プラグイン形式のヴァーチャルインストゥルメント（ソフトウェア音源）です。従いまして、単体での起動および動作はいたしません。Addictive Drums をお使いいただくには、ご使用の対応ホストアプリケーション；Ableton Live、Logic、Cubase、ProTools のメニューから Addictive Drums を呼び出します。対応アプリケーションおよびシステム条件は、製品パッケージおよび弊社ウェブサイト；http://www.h-resolution.com に記載しています。

電子ドラム（e-dumming）と GM 配列の対応について

Addicitve Drums はリアルなドラム演奏を再現するため、非常に数多くのストロークバリエーション（サウンド）が収録されています。GM（General MIDI）の規格のドラム配列（マッピング）ではこれをカバーしきれないため、Addictive Drums は、オリジナルの配列を使用します。Addictive Drums に付属のリズムパターンをご使用いただく分には、問題ありませんが、すでに GM 配列で作成したユーザーオリジナルのデータは、Addictive Drums の配列にあわせて修正し直す必要があります。

もし、GM 配列の MIDI ファイルや電子ドラムで Addictive Drums を鳴らしたい場合は、この配列を変更する必要があります。配列（マッピング）の変更につきましては、Addictive Drums 本体ではなく、ご使用のホストアプリケーションでおこないます。マッピングの変更が可能な場合、オリジナルの MIDI データを編集する手間が省けます。また、ご使用のアプリケーションの仕様によっては、配列の変更ができない場合があります。例：Ableton Live の場合、バージョン 6 以降で配列変更に対応できます。詳しくは、ご使用のホストアプリケーションの取扱説明書、または開発元、販売元にお問合せください。

弊社および開発元：XLN Audio のウェブサイトでは、いくつかのホストアプリケーション用のドラムマップを無償配布しています。詳しくは弊社ウェブサイト；http://www.h-resolution.com にアクセス

電子ドラムの対応につきましては、将来的なアップデートもしくはメジャーバージョンアップで、サポートする予定です。

このマニュアルについて

このマニュアルには、Addictive Drums の画面の機能説明、基本操作およびよりご活用いただくためのヒントが記載されています。このマニュアル内での用語表記につきましては、ソフトウェアの画面表示に従って記載しています。画面上にパラメータ名が表示されている場合は、その通りに英文での表記を基本とします。画面表示にパラメータ名などの記載が無い場合は、日本語表記を基本とします。

主な専門用語および、省略表記について

このマニュアルに多く記載されている用語および、省略表記について解説します。

- ▶ AD：Addictive Drums の略です。
- ▶ KP：キットピース（Kitpiece）の略です。Addictive Drums のドラムキット内のバスドラム、スネアなどのパーツのことです。

▶ ホストアプリケーション：Ableton Live、ProTools、Cubase、Logic など、Addictive Drums のホストとなるソフトウェア（プログラム）のことです。

** ホストシーケンサーと表記される場合もあります。*

▶ プラグイン：ホスト アプリケーションに機能を追加するためのソフトウェアです。音楽ソフトウェアの場合、インストゥルメントと呼ばれる音源となるプラグインとエフェクト効果のみを追加するプラグインが存在します。また、プラグインにも様々な規格（フォーマット）が存在します。Addictive Drums は、VST（Ableton Live、Cubase / Nuendo などで対応）、RTAS（ProTools で対応）、AU（Ableton Live、Logic、Digital Performer などで対応、Mac OS X のみ）のプラグイン インストゥルメントとして使用することができます。

** オーディオのみで、MIDI トラックを持たないホストアプリケーションの多くは、プラグイン インストゥルメントを扱うことはできません。*

** プラグイン インストゥルメントは、プラグイン音源、ソフトウェア音源、バーチャル インストゥルメントと表記される場合があります。また、"VST インストゥルメント" や "VSTi" のようにプラグインの規格も同時に表記される場合もあります。*

▶ ページ：Addictive Drums の画面は、大きく2つに分けられていて、下半分は常にミキサー表示で、上半分はドラムセット、エフェクトやサンプルの編集、リズムパターン（MIDI ファイル）のブラウザーなど、必要に応じて画面を切換えて操作をします。Addictive Drums では上半分のそれぞれの画面はページと呼びます。ページの切替は、画面右上のボタン；KIT、EDIT、FX、BEATS でおこないます。

▶ MIDI：Musical Instruments Digital Interface の略で、"ミディ" と呼びます。Addictive Drums では、ホストアプリケーションにプラグインとして起動した場合、ホストアプリケーションと MIDI で内部結線されます。これによって、ホストアプリケーションからの MIDI 情報で、Addictive Drums を制御して発音されます。

▶ MIDI ノート信号：MIDI 情報の1つで、音源の発音および音程を制御するための信号です。Addictive Drums では、ノート信号によって、キック、スネアなどの音を発音します。

** ノートナンバーなどと表記される場合がございます。*

▶ MIDI ヴェロシティ情報：MIDI 情報の1つで、ノート信号と一緒に送られます。この信号によって、音源から発音される楽器の音量や強弱のニュアンス、もしくは音色そのものを変化させる際に使用します。Addictive Drums では、ヴェロシティ情報によって、ドラムサウンドの音量だけではなく、発音する音色（サンプル）そのものを制御して、本物のドラムを叩いた際と同じ、ニュアンス、変化を持った表現を実現します。

キーコマンド

Addictive Drums では、コンピュータのキーとマウスを併用することで、様々な設定 / 編集操作が行えます。

▶ "ALT"（option）キーを押しながら、マウス操作した場合、ミュートやボリュームなど、多くのパラメータにおいてキット内のすべてのキットピースやチャンネルを同時に設定できます。

▶ "Shift" キーを押しながら、マウス操作した場合、より詳細な値で設定できます。

基本操作

Addictive Drumsでは、マニュアル無しでもすぐに使用が可能で、操作を経験していくことで、より高度な操作が可能になるように設計されています。これによって、マニュアルと格闘する時間を省略できます。
このマニュアルには、基本操作はもちろんのことAddictive Drumsをより有効に使用するためのヒントや方法が記載されています。

パラメータ コントロール

Addictive Drumsのパラメータを設定するには、そのパラメータ；ノブ、スライダー、数値欄などをマウスクリックします。

- ▶ ボタン：マウスクリックで、オン / オフまたは、別の設定画面にジャンプします。
- ▶ フェーダー / スライダー / ノブ：マウスクリックして、マウスボタンを押したまま上下に動かすことで、設定値を設定します。Reverbのセンド量など、パラメータによっては、スライダーの位置をクリックしただけで、値を設定することも可能です。
- ▶ 数値欄：マウスクリックして、マウスボタンを押したまま上下に動かすことで、設定値を設定します。

Shiftキーを使用した操作 - より細かな（高解像度の）値設定 -

いくつかのコントロールパラメータでは、“Shift”キーを押しながら、マウス操作した場合、より詳細な値で設定できます。

マウスホイールの操作

Addictive Drumsでは、ホイール付きマウスのホイールによる操作に対応しています。マウスカーソルをコントロールパラメータ上に置き、ホイールを動かすことで値を設定できます。フェーダーやノブはもちろんのこと、ボタンなどでも機能します。キットピースのサンプルを差し換えるボタンなどでは、サンプルを素早く変更できますので、大変便利です。

インスタント オン

Addictive Drumsでは、エフェクトなど機能が無効（オフ）になっているセクション（画面表示が暗くグレイアウトしている部分）のパラメータを設定すると、そのセクションが自動で有効（オン / アクティブ）になります。この機能によって、マウスクリックやカーソル移動の回数が省略され、大変便利です。

EDITページへのショートカット

Addictive Drumsでは、ページ（画面表示）に関わらず、各チャンネルのラベル（チャンネルパンの上）、もしくはKIT（キット）ページの各キットピースの画面右上の“E”ボタンをクリックすることで、EDIT（エディット）ページに表示を切換えることができます。これによって、選択されたキットピースおよびそのチャンネルの詳細画面にアクセスし、編集や設定が行えます。

設定のコピー&ペースト

EDITページのSampler（サンプラー）および、Channel Inserts（チャンネル インサート）セクションには、コピーとペーストボタンが画面左下に配置され、これらのセクションの設定を、現在のプリセット内または、他のプリセットなどにコピーして貼付けることができます。

コピーボタンは“C”、ペーストボタンは“P”と表示されています。

Startup Preset（スタートアップ プリセット）

現在の設定を、“Startup.ADPreset” としてプリセット保存することで、Addictive Drums を起動するごとに、その設定が自動で読込まれます。お気に入りの設定ですぐに始める際に大変便利な機能です。

保存方法：
プリセット名のラベル（画面左上）をクリックし、プリセットのポップアップメニュー表示から、“Save as”（名前をつけて保存）コマンドを選択します。次に、保存先の選択画面 “Save Presets” から、“User Presets” フォルダ内に “Startup.ADPreset” として保存します。

Startup MIDI（スタートアップ MIDI）ファイル

お気に入りの MIDI ファイルを “User Midi Files” フォルダ内に “Startup.mid” と名前をつけて保存すれば、Addictive Drums を起動するごとに、その MIDI ファイルが読込まれ、すぐにお気に入りのリズムで始めることができます。

MIDI ファイルのドラッグ&ドロップ

Addictive Drums の BEATS（ビーツ）ページで表示されるすべての MIDI ファイルは、マウスのドラッグ&ドロップ操作で Addictive Drums の画面から直接、ホストアプリケーションに書き出して配置できます。

** ブラウザー画面から任意の MIDI ファイルをマウスクリックで選択し、マウスボタンを押したまま、その MIDI ファイルをホストアプリケーションの MIDI トラックもしくはインストゥルメントトラックなどに移動（ドラッグ）して、マウスボタンを離します（ドロップ）。*

シンバルのチョーク

チョークは、ドラマーがシンバルを叩いたあとにシンバルをつかんで衰弱音をミュートする演奏テクニックです。Addictive Drums は、この奏法を特別かつ簡単な方法で実現します。

Addictive Drums では、特別なアルゴリズムによって、実際にチョークした時と同じようにサウンドを処理します。シンバルを叩いた際（MIDI キーボードの白鍵で弾いた際）、すぐ上（半音上）の黒鍵を弾けば、即座にチョークできます。この機能によって、ユーザー側でエンヴェロープ処理など特別な操作やプログラミング、キーボード奏法をすること無く、常に違和感の無いドラム演奏がおこなえます。

alt（option）キーを使用した操作

Addictive Drums の多くのコントロールパラメータは、コンピュータの “alt（option）” キーを押したまま、マウスで1つのパラメータを操作した場合、操作しているチャンネル / キットピース以外のチャンネル / キットピースのパラメータも同時に同じ値に設定されます。この機能は、ドラムキットやチャンネル設定を一括して変更する際に便利です。

例えば、alt キーを押さえながら、Kick の Attack パラメータを 20ms に設定しますと、Snare など他のすべてのキットピースの Attack パラメータも 20ms に設定されます。

例外：
チャンネル設定は、alt キーを使用した操作において、次の3つのグループに分割されます。alt キーを使用したマウス操作の場合、同じグループ内で設定が同時に適用されます。

グループ1：チャンネル1～8
グループ2：Overhead（オーバーヘッド）と Room（ルーム）チャンネル
グループ3：Bus（バス）と Master（マスターチャンネル）

つまり、alt キーを押したまま、チャンネル1（Kick）のパラメータを操作した場合、チャンネル2～8の同じパラメータは同時にマウス操作が反映されますが、Overhead、Room、Bus、Master チャンネルには反映されません。

ボリュームなどのいくつかのコントロールの場合、alt キーで連動して操作した場合、設定値は最大または最小になるまで、相対的な操作になります。例えば、 1つのボリュームフェーダーを 6dB 下げた場合、alt キーを押した操作であれば、他のボリュームフェーダーも 6dB 下がります。

次のコントロールパラメータは、alt キーを使用した場合、相対的な操作になります。

▶ ボリュームフェーダー（ミキサーチャンネルおよびキットピース内）
▶ Pan（パン）コントロール
▶ Reverb（FX）Sends および Bus Sends コントロール
▶ Main（EDIT ページ > Pitch セクション内）
▶ Overhead、Room offset コントロール（EDIT ページ > Sampler セクション内）

コントロール パラメータのリセット - 初期設定（デフォルト）値にもどす -

コントロールパラメータを初期設定(デフォルト)値にもどすには、リセットするパラメータを、Ctrl キー(Windows) または、⌘（コマンド）キー（Mac）を押しながらマウスクリックをします。

パン（Pan）コントロール

Addictive Drums には、ミキサーの各チャンネル、EDIT ページの Sampler パート、FX ページの2つの Reverb のそれぞれに、音像のステレオ定位を決定する Pan（パン）コントロールが搭載されています。パン コントロールには、モノラルとステレオの２種類あり、それぞれの概要は次の通りです。

モノラル パン

Kick から Tom4 までのミキサーチャンネルには、モノラル仕様のパン コントロールが搭載されています。このパラメータをマウスドラッグする（マウスボタンを押したまま上下または左右の動かす）ことで、設定をします。モノラルパンの場合、このパラメータ内のどの部分をドラッグしても設定することができます。

ステレオ パン

ミキサー上の Overhead、Room、Bus、Master チャンネル、EDIT ページの Sampler パートの Overhead、Room セクション、FX ページの2機の Reverb にはステレオ仕様のパン コントロールが搭載されています。モノラル パン コントロールと同様に、上下左右のマウスドラッグで音像のステレオ定位および幅を設定することができます。ステレオ パン コントロールでは、左右のマウスドラッグでステレオ定位、上下のマウスドラッグで音像の幅を設定します。ステレオ幅 100% 時に、マウスを上方向にドラッグすると、音像のステレオ幅が狭まり、0% に到達すると音像はモノラルとなります。さらに上方向にドラッグするとステレオ音像は逆転し、最大で -100% となります。

パンの表示

パン コントロールの表示は、次の通りです。

A. モノラル パン；センターに設定
B. モノラル パン；センターから外れた設定
C. ステレオ パン；音像イメージ = 広がり 100%（センター）設定
D. ステレオ パン；音像イメージ = 広がり 100%以下で、センターから外れた設定
E. ステレオ パン；音像イメージ = モノラルで、センターに設定
F. ステレオ パン；音像イメージ = 広がり -100%（逆相のセンター）設定

**パンコントロールの広がりの "-"（マイナス）設定は、Addictive Drums の音の定位を "ドラマー視点" から "リスナー視点" に切替える際に有効な設定です。*

パン コントロールを素早くセンターに設定するには、Ctrl キー（Windows）または ⌘（コマンド）キー（Mac）を押しながらマウスクリックをします。

ユーザー インターフェイス

Addictive Drums のユーザーインターフェイス（画面構成）はトップ、ページ、ミキサーの3つのセクションに大きく分かれています。

トップおよびミキサーセクションは、常に同じ画面表示です。
ページセクションは、アクセスする機能によって画面表示が変化します。

トップ セクション

Addictive Drums の一番上のトップセクションでは、プリセットの選択 / 保存、編集画面の切替などをおこないます。

・ユーザーインターフェイス/トップセクション・

A. ロードインジケータ

画面左端には、ロードインジケータが搭載され、ディスクからプリセットおよびサンプルを読込む際にその状況を表示します。ロードインジケータはキットピースでも表示されますが、トップセクションのロードインジケータは、Addictive Drums 全体のディスクアクセスおよび読込み状況を表示します。キットピース上のインジケータは、個々のキットピースの状況を表示します。

ロードインジケータは、Addictive Drums のロード開始とともに点灯し、ロードの終了とともに自動でオフになります。

Addictive Drums は、ロードをバックグラウンドでおこいますので、演奏や再生を停止すること無く読込み可能ですが、ご使用の環境や状況によっては、ロード中に発音が途切れ途切れになったり、ノイズが混じる場合があります。

B. プリセットメニュー / プリセットディスプレイ

画面左側には、プリセットディスプレイが搭載され、現在読込まれているプリセット名が表示されます。通常、Addictive Drums を起動した直後の場合、デフォルトのプリセット “Startup” が読込まれ、表示されます。

プリセットディスプレイをマウスクリックすることで、プリセットメニューが表示されます。

このプリセットメニューでは、次のコマンドを実行できます。

- ▶ Load（ロード）：プリセットを Load Preset 画面で、任意の場所から選択して読込みをします。
- ▶ Save as（セーブ アズ）：名前を付けてプリセットを保存します。Startup プリセットの保存する際に使用します。
- ▶ Save（セーブ）：プリセットを保存します。
- ▶ Recent（リーセント）：最近開いたプリセットをサブメニューから選択します。
- ▶ User(ユーザー)：User フォルダに保存されているユーザー独自のプリセットファイルをサブメニューから選択します。

▶ -Initialize（Empty）-（イニシャライズ）：現在開いているプリセットを初期化して、何も読込んでいない状態にします。何も無い状態からオリジナルのドラムキットを作成する際に便利です。

▶ ファクトリープリセット：Addictive Drums 標準のプリセットや ADpak などの追加オプションのプリセットなど、XLN Audio が製品として供給するプリセットが、“Initialize” の下に表示されます。Addictive Drums のみインストールされている場合は、“AD v1” などと表記され、そのサブメニューから Addictive Drums 標準のプリセットにアクセスできます。拡張パック” ADpak” がインストールされている場合は、その下に “AD Pak -Retro” などのようにメニュー表示が拡張します。

C. プリセット切替ボタン

プリセットメニュー画面の右横の2つのボタン；▲ / ▼をクリックすることで、現在読込まれているプリセットの1つ前または1つ後のプリセットに切替をします。

D. Addictive Drums ロゴ（プログラム情報の表示）

トップ画面中央の Addictive Drums ロゴ部分をマウスクリックすることで、製品についての情報（開発者チームやバージョンなど）が英文で表示されます。

E. 再生ボタン

ロゴ右横の再生ボタン；▶をマウスクリックすることで、BEATS ページで選択されているリズムパターン（MIDI ファイル）が再生開始します。再生中にもう一度このボタンをクリックすることで、停止します。

F. ページ選択ボタン

画面右側の4つのボタンは下のページセクションの画面を切換えます。

▶ KIT（キット）： 現在読込まれているプリセット（ドラムセット）の全体表示画面にアクセスします。

▶ EDIT（エディット）：選択したドラムサウンドの設定、サウンド編集およびエフェクト設定などをおこなう画面にアクセスします。

▶ FX（エフェクト）：Addictive Drums に搭載された2機のリバーブの設定画面にアクセスします。

▶ BEATS（ビーツ）：Addictive Drums に付属する様々なリズムパターンを選択する画面にアクセスします。

G. ヘルプ（?）ボタン

このボタンをクリックすることで、メニューから次のコマンドを実行できます。

▶ Manual（マニュアル）：PDF マニュアル（英文）を開きます。

▶ Show Keymap（ショー キーマップ）：Addictive Drums のキーマッピング（鍵盤 /MIDI ノートのドラムキットに対しての割振り）を記載した PDF（Addictive Drums Keymap.pdf）を開きます。

▶ Open the AD User Folder（オープン ユーザーフォルダ）：インストール時に作成されたユーザーフォルダを開きます。ユーザーフォルダは、通常次の場所に作成されます。

Windows：My Documents（マイドキュメント）¥ Addictive Drums

Mac OS X：ユーザー > ユーザー名 > Library（ライブラリ）> Application Support > Addictive Drums

または、Macintosh HD > Library（ライブラリ）> Application Support > Addictive Drums

**Mac OS X の場合、ユーザー名はログインユーザーの名称で表示されます。このディレクトリはホームフォルダとも呼ばれ、通常画面のメニューバーに“家”の形をしたアイコンとして表示されます。*

▶ Product Authorization：インストールされている製品のリストとそのオーソライズ状況を表示します。

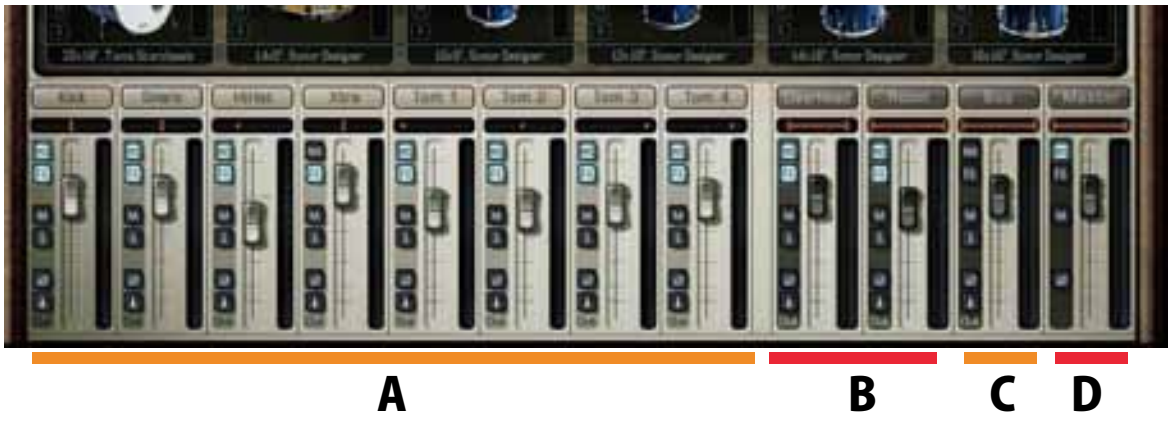
▶ XLN Audio Website：ウェブブラウザーが起動し、製品開発元である XLN Audio のホームページ（英文）にアクセスします。

▶ About AD：トップセクションの Addictive Drums ロゴをクリックした際と同じ画面が表示されます。

ミキサー

概要

Addictive Drums のミキサーセクションは、全部で 12 チャンネル（8 x モノラルチャンネル + 4 x ステレオチャンネル）で構成されています。



A. 8 x モノラルチャンネル;クローズマイク設定の Kick（キック = バスドラム）、Snare（スネア）、HiHat（ハイハット）、Xtra（エクストラ；カウベルなど）、4 つの Tom（タム）で構成
B. 2 x ステレオチャンネル；Overhead（オーバーヘッド）と Room（マイク）で構成
C. Bus（ステレオバス）チャンネル；サブミックスを作成したり、特別なエフェクト処理をおこなう際に使用
D. Master（ステレオマスター）チャンネル；各チャンネルからの信号をステレオミックスして出力

チャンネル設定

すべてのチャンネルには、次の機能 / コントロールパラメータが装備されています。

A. チャンネルラベルボタン：各チャンネルの名称を表示し、ここをマウスクリックすることで、そのチャンネルのインサートエフェクト、マイク設定、関連したキットピースの詳細設定をページセクションに表示します。
B. パン コントロール：各チャンネルのステレオ定位を調節します。
** ステレオチャンネルの場合、ステレオ音像の幅（音の広がり）をも、モノラルから広がりの逆転まで調節できます。*
C. INS（インサートエフェクト）スイッチ：チャンネルインサート エフェクト全体をオン / オフします。
D. FX（エフェクト）スイッチ：チャンネルからリバーブ（Send FX）へのセンドをオン / オフします。
E. M（ミュート）スイッチ：チャンネルをミュート（チャンネルフェーダーを操作せずに音の出力を無効に）します。
F. S（ソロ）スイッチ：他のチャンネルをミュートして、そのチャンネルの音のみを出力します。

G. Ø（フェイズ）リバース スイッチ：音の位相を反転します。

H. ↓ Out（ダイレクトアウト）スイッチ：チャンネルの出力をマスターではなく、直接出力します。

** ホストアプリケーション側で、Addictive Drums からのダイレクト出力を受ける設定は、ホストアプリケーションによって異なります。また、ホストアプリケーションの仕様によっては、ダイレクト出力を受けられない場合があります。*

**Master チャンネルには、ソロおよびダイレクトアウトスイッチは装備されていません。*

I. ボリューム フェーダー：各チャンネルの音量を調節します。

J. レベルメーター：各チャンネル出力レベルを監視します。

パラレル出力 - 各チャンネルのダイレクトアウト -

Addictive Drums は、マルチ出力が可能な音源です。起動時にステレオもしくはマルチ出力バージョンを選択することなく、必要に応じて設定することができます。

Master チャンネル以外のすべてのチャンネルには、↓ Out ボタンが装備され、ホストアプリケーション側でのルーティング設定をおこなえば、このボタンを押すだけで、チャンネルの音声信号は、Master チャンネルへの出力が途切れ、ダイレクト出力に切り替ります。

各チャンネルの出力は、次の通りになります。

1+2	=	Master
3	=	Kick
4	=	Snare
5	=	Hihat
6	=	Xtra
7	=	Tom 1
8	=	Tom 2
9	=	Tom 3
10	=	Tom 4
11+12	=	OH
13+14	=	Room
15+16	=	BUS

ホストアプリケーション側で、Addictive Drums からのダイレクト出力を受ける設定および Addictive Drums からの出力バス表示は、ホストアプリケーションによって異なります。

** ご使用のホストアプリケーションによってはステレオもしくはモノラルのみでのチャンネル選択になる場合があります。また、ホストアプリケーションの仕様によっては Addictive Drums からのダイレクト出力を選択できない場合もあります。これらの詳細につきましては、ご使用のホストアプリケーションのマニュアルのプラグインの項目をご参照もしくは、その開発元 / 輸入代理店にお問い合わせください。*

主なホストアプリケーションでは、次のように設定 / 表示されます。

▶ Ableton Live 6/7：
オーディオトラックを作成し、ルーティングの入力デバイスメニューから Addictive Drums が挿入されているトラックを選択します。次に入力チャンネルメニューから、Addictive Drums の出力を設定します。

▶ Cubase SX / Nuendo：
Addictive Drums からのすべての出力は、自動で Cubase のミキサーに表示されます。

▶ Cubase 4：
Cubase はデフォルトで、ステレオ出力のみをミキサーに表示します。Cubase の VST インストゥルメント画面で、必要な出力を有効にします。有効にした出力は、自動で Cubase のミキサーに表示されます。

▶ DP 5（Digital Performer）：
AUX トラックを作成し、New Mono/Stereo Bundle から、Addictive Drums の出力を設定します。

▶ Logic 7：
AUX オブジェクトを作成し、AUX オブジェクトの入力（Input）メニューから、Addictive Drums の出力を設定します。

▶ Pro Tools：
Aux トラックを作成し、Addictive Drums の出力を、Aux トラックの入力メニューから選択します。Aux トラックを作成する際、モノラル出力に対しては、モノラルの Aux トラック、ステレオ出力に対しては、ステレオの Aux トラックを作成します。

** 各アプリケーションの詳細設定につきましては、弊社ホームページ（htttp:www.h-resolution.com）を参照します。*

ページ（編集 / 設定 画面表示）

KIT（キット）ページ

概要

Addictive Drums のドラムキットは、キック（バスドラム）、スネア、ハイハット、カウベル、4つのタム、3枚のシンバル、1枚のライドシンバルの 12 のドラムピースで構成されています。

KIT ページでは、ドラムキットの全体を表示します。

キットピース スロット

各キットピースは、KIT ページ上に、キットピース スロットとして表示され、ドラムキットを構成するドラムを視覚的に捉えることができます。また、キットピース スロットでは、音色の試聴、差換え、音量の設定や詳細設定画面へのアクセスなど、様々な操作がおこなえます。

音色の試聴

キットピース スロット内の画像部分をマウスクリックすることで、音色の試聴がおこなえます。この際、下の方をクリックすれば、弱いベロシティ、上の方をクリックすれば、強いヴェロシティで音色を試聴できます。また、マウスホイールを装備するマウスを使用すれば、マウスカーソルを画像部分に置いた際に、ホイールを動かすだけで、ロールサウンド（連打）で試聴することも可能です。

ヴェロシティ強

ヴェロシティ中

ヴェロシティ弱

スロットの各機能

A. スロット名：キットピース スロットの名前（種類）を表示します。
B. L（ロードリスト）ボタン：音色の差換えをおこなうためのボタンです。クリックすると KitPiece List（リストウィンドウ）が表示されます。
C. ▲ / ▼（音色差換え）ボタン：画面を開かずに、同じカテゴリの中から音色を切換えをおこないます。
D. MIDI インジケータ：MIDI 信号の入力状態を確認します。MIDI 信号が入力されると、点灯します。
E. M（ミュート）ボタン：キットピーススロットの音色をミュートします。
F. S（ソロ）ボタン：キットピースの音色をソロにします。
G. 音色名：現在スロットに読込まれている音色名を表示します。この部分をマウスクリックすることで、同じカテゴリの音色をリスト表示し、音色を差換えることができます。
H. E（エディット）ボタン：画面表示を EDIT ページに切換えて、そのキットピースに対しての詳細設定がおこなえます。
I. キットピースボリューム：キットピースの音量を調節します。ここでの音量調節は、クローズ、Overhead および Room チャンネルのすべてに影響します。

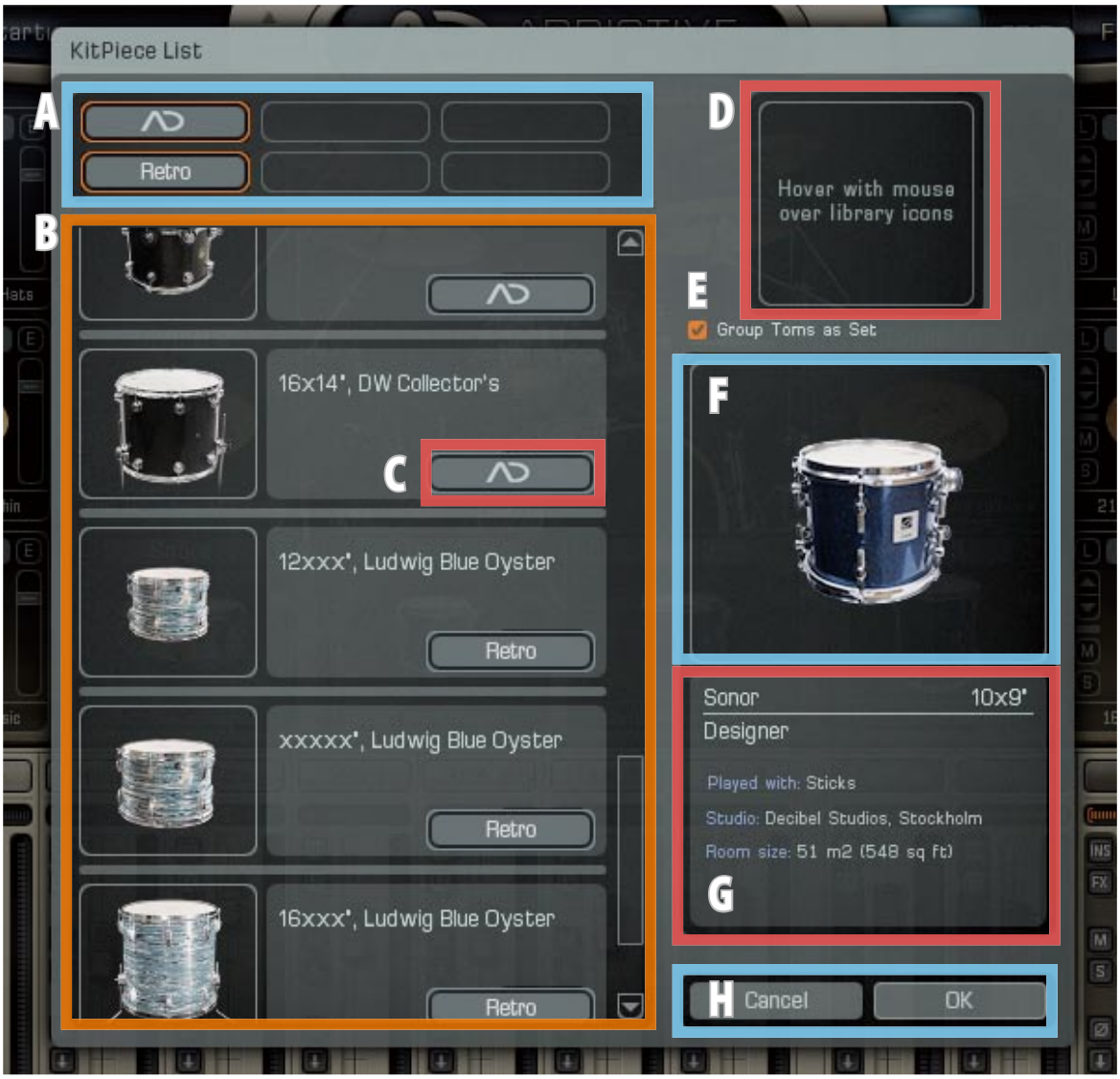
リストウィンドウ（KitPiece List / キットピース リスト）

キットピース スロット内の左上の “L” ボタンをクリックすることで、KitPiece List 画面が表示され、音色の差換えを視覚的におこなうことができます。

このリスト画面では、選択されたスロットのカテゴリ（Kick、Snare など）に応じた音色が視覚的に表示され、画像をクリックするだけで音色の切換えおよび試聴がおこなえます。また、この画面においても MIDI キーボード / コントローラの操作や MIDI ファイルの再生でも音色を確認できます。

• ページ画面 / KIT ページ -KIT piece List- •

Kitpiece List 画面の各部の概要は次の通りです。



A. Sound Library（サウンドライブラリ）アイコン：標準と拡張（ADpak）サウンド ライブラリを表示または非表示にします。例えば、“AD” をクリックしてオフにしますと、Addictive Drums 標準のドラムのライブラリがリストから非表示になり、拡張パックがインストールされている場合はそのライブラリのみ、追加インストールをしていない場合は、何も表示されなくなります。

B. キットピース リスト：選択可能なキットピース（音色）が表示されます。スクロールバーを操作することで、画面に収まりきれないキットピースを表示します。

C. ライブラリアイコン：キットピースがどのライブラリ（標準もしくは拡張）に属しているのかをあらわします。

D. Sound Libray ボックス:Sound Libraryアイコンにマウスカーソルをおく(マウスオーバーする)とこのボックス内に、そのライブラリのパッケージまたはイメージ画像が表示されます。

E. Group Toms as Set（グループタム　アズセット）：タムのリストをサイズ順ではなく、ドラムセット順に表示するオプションです。このオプションは、タムのリストのみに存在します。

F. 選択されているキットピース：選択されたキットピースが表示されます。この画像をクリックしても音色を試聴できます。
G. キットピースの詳細：選択されているキットピースについての詳細情報が表示されます。
H. OK と Cancel ボタン：キットピースの選択を完了したら、OK ボタンをクリックして画面を閉じます。Cancel（キャンセル）ボタンをクリックすると画面が閉じられ、キットピースの音色は、画面を開く前の状態に戻ります。

“Group Tom as Set” オプションは、タムを同じドラムセットに設定する際に便利なオプションです。このオプションは、リスト表示で見つけやすくなるためのオプションです。このオプションを有効にしても、 1つのタムを選択すれば、他のタムも自動で替わるわけではありません。

Kit ページのバックグラウンドの変更

キットページの Addictive Drums ロゴ下のボタン“◀”と“▶”をクリックすることで、キットページの背景を変更できます。これらの画像は、単なるビジュアルの変更だけではなく、プロジェクトにあわせて切替えることで、カテゴライズの視覚化にも役立ちます。

EDIT（エディット） ページ -Sampler（サンプラー）パート -

概要

Sampler パート（EDIT ページの上半分）では、キットピースに読込まれた音色そのものを調節します。このパートでは、それぞれのキットピースに対しての Overhead および Room の音量やステレオ定位 / 音像の広がりを設定することができます。また、Pitch や Volume のエンヴェロープや Filter の設定をおこなうことが可能で、音色の微調整（例えば、ハイハットの不要な低域を削るなど）から、リアルなドラムサウンドから劇的でエレクトリックなサウンドを作り出すことまで、様々な音色エディットが可能です。

キットピースの選択

キットピース スロットの下のボタンをクリックすることで、調節したいキットピースにアクセスします。

“Sampler” パートのラベル直下の MIDI アイコンをクリックして、オンにすることで、MIDI キーボードやコントローラのノート入力（鍵盤演奏）で操作したいキットピースを選択することができます。

基本設定

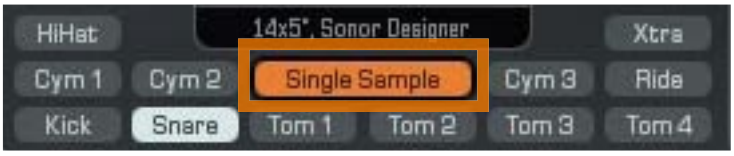
各キットピースでは、次の設定がおこなえます。

マイク設定

A. Overhead：オーバーヘッド マイクにおさまる音量を調節します。
B. Overhead Pan：オーバーヘッド マイクにおさまる際の定位とステレオ音像の広がり感を調節します。
C. Room：ルーム マイクにおさまる音量を調節します。
D. Room Pan：ルーム マイクにおさまる際の定位とステレオ音像の広がり感を調節します。

シングルサンンプル モード：

キットピース スロット下の “Single Sample” ボタンをクリックしてオンにすることで、MIDI ヴェロシティによる細かな音色変化が解除され、 1つのサンプルのみの音色で演奏できます。この機能によって、古いドラムマシーンのような効果を演出する際に有効です。



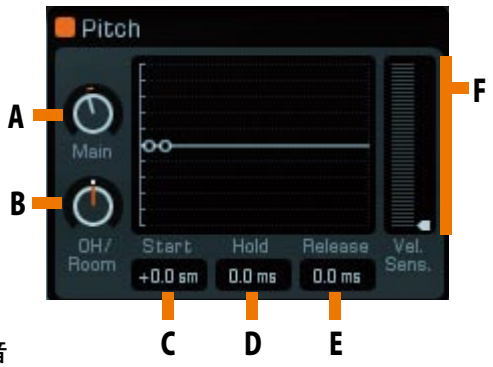
エンヴェロープ / フィルタの設定

このセクションでは、Addictive Drums にリアルなドラムサウンドだけではなく、様々なサウンドシェーピング（音色作り）の可能性を追加します。純粋にリアルなドラムサウンドが必要な場合は、これらの機能をオフにします。

このセクションでは、選択されたキットピースの音程や音量の変更や時間の経過による変化、および周波数帯域を調節 / 設定できます。それぞれの機能は、個別にオン / オフにすることができますので、必要に応じて必要な機能のみを設定することができます。

Pitch（ピッチ）セクション

このセクションでは、音程に関する設定がおこなえます。



A. Main（メイン）：キットピース全体の音程を± 12 半音（sm）で調節をします。

B. OH/Room：オーバーヘッドおよびルームマイクでの音程を調節します。この設定は、Main 設定に対しての± 12 半音（sm）のオフセット値になります。

ピッチ エンヴェロープ

ここでは、時間の経過による音程変化を設定します。

C. Start（スタート）：発音開始時の音程のオフセット値を± 24 半音（sm）で設定します。

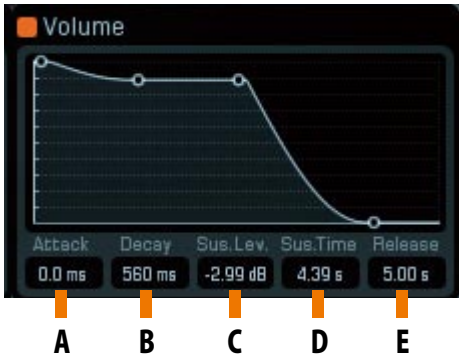
D. Hold（ホールド）：Start で設定した音程の持続時間を 0 ～ 500 ミリ秒（ms）で設定します。

E. Release（リリース）:Hold で設定した時間経過後に、Main 設定の音程に戻るまでの時間を 0 ～ 5000 ミリ秒（ms）で設定します。

** これらの設定は、それぞれの数値欄のマウスドラッグだけではなく、画面上のポイントをマウス操作することでも設定できます。*

F. Vel.Sens.（ヴェロシティ センス）：ヴェロシティ値によるピッチ エンヴェロープ効果の深さを設定します。

Volume（ボリューム）エンヴェロープ



A. Attack（アタック）：発音開始時の音の立ち上がりのスピード（設定音量に到達するまでの時間）を 0 ～ 250 ミリ秒（ms）で設定します。

B. Decay（ディケイ）：設定音量到達後からサスティーンレベルまでの時間を 0 ～ 1000 ミリ秒（ms）で設定します。

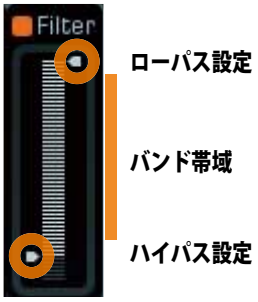
C. Sus. Lev.（サスティーン レベル）：サスティーンレベル（音量）を 0 ～ -inf dB（デシベル）で設定します。

D. Sus. Time（サスティーン ホールド タイム）：サスティーンレベルの持続時間を 0 ～ 5.00 秒（s）で設定します。

E. Release（リリースタイム）：サスティーンレベルから音量が 0 になるまでの時間を 0 ～ 5.00 秒（s）で設定します。

** これらの設定は、それぞれの数値欄のマウスドラッグだけではなく、画面上のポイントをマウス操作することでも設定できます。*

Filter（フィルタ）



Addictive Drums のフィルタは、ハイパスとローパス機能のコンビネーションになっています。画面上のコントロールパラメータはローパスする周波数、画面下のパラメータはハイパスの周波数を 20 ～ 20000Hz（ヘルツ）の範囲で設定し、この2つの設定値の間の周波数帯域のみが信号として出力されます。また、設定値の間をマウスでドラッグすることで、周波数の幅を変更すること無く、適用する帯域を設定することができます。

** フィルタを使用することで、ハイハットやシンバルの不要な低域を取り除く際などに便利です。*

コピーとペースト ボタン

画面左下の “C” と “P” ボタン（Sampler ラベルの下）を操作することで、現在のキットピースの設定を他のキットピースにコピーすることができます。

▶ C（コピー）ボタン：現在の設定をコピーします。

▶ P（ペースト）ボタン：コピーした設定を現在表示しているキットピースにペースト（反映）します。

コピー＆ペーストの方法

コピー元のキットピースを表示して、“C” ボタンをマウスクリックします。次に設定をコピーしたいキットピースを表示して “P” ボタンをマウスクリックすれば、コピー元の設定が反映されます。

EDIT ページ -Channel Inserts（チャンネルインサート）パート -

概要

Addictive Drums では、実際のドラムキットのレコーディングと同じ環境を実現します。このパートでは、選択されたチャンネルのマイクや、エフェクトの設定がおこなえます。

マイクロフォンとチャンネル

オーバーヘッドとルーム マイク

全てのキットピース音は、オーバーヘッド（overhead）およびルーム（Room）マイクに収録されます。これらのマイクはステレオで収録され、それぞれステレオチャンネルとして、Overhead および Room チャンネルで調節できます。この2つのチャンネル(マイク) に対しての個々のキットピースの音量およびパン設定は、キットピースの Sampler パートでおこないます。

クローズ マイク

主要のキットピース；Kick（キック）、Snare（スネア）、HiHat（ハイハット）、Xtra（エクストラ；カウベルなど）および4つの Tom（タム）には、オーバーヘッドとルームマイク以外に、それぞれの音を直接拾うクローズマイクが設定されています。Hihat、Xtra および4つの Tom はそれぞれのドラムに対して1つずつマイクが設置され、モノラルチャンネルとして調節できます。

Kick および Snare は、それぞれ2つのマイクが設置され、この2つのマイクのミックスした音声信号が、モノラルチャンネルとして、ミキシングされます。

▶ Snare：Top（トップ；上）と Bottom（ボトム；下）の2つのマイクでスネアドラム音を拾います。
▶ Kick：Beater（ビーター；打面）と Front（フロント；表面）の2つのマイクでバスドラム音を拾います。

A. Snare Buzz（スネア バズ）コントロール

Buzz コントロールは、バスドラムやタムを叩いた際の振動の影響によっておこる、スネアのスナッピー音を設定します。この音は、実際に本物のドラムを演奏する際に発生するもので、Addictive Drums はこれを忠実に再現することができます。

**Snare Buzz のサウンドは、スネアドラムを演奏した際は発しません。このサウンドはスネアを叩いていない時に、バスドラムやタムをによる振動から発生するサウンドです。ただし、サウンド自体はスネアチャンネルから出力されます。*

B. Kick および Snare のマイクバランス

Kick および Snare チャンネルでは、2本のクローズ マイクのバランスを設定するコントロール パラメータがあります。このスライダーによって、マイクバランスを設定して音色を決定します。

Room Distance（ルーム ディスタンス）

Room チャンネルのマイク設定には、Distance コントロールが装備され、0 ～ 50 ミリ秒（ms）のディレイによって、部屋（空間）の広さを、約 56 ft（フィート）= 17.1 メートルまで演出できます。

すべてのオーバーヘッドおよびルームマイクによって収録されたサンプルは、クローズマイクと位相がズレないように編集しています。この設定によって、より厚みのあるパンチの効いたサウンドを演出できます。

Bus（バス）チャンネル

Bus チャンネルは、メインミックスとは別系統のサブミックスを作成する際に使用します。このチャンネルの用途は様々で、例えば、バスドラム、スネア、ハイハットに歪みや強いコンプレッサーをかけて、メインミックスと混ぜる際に有効です。また、Bus チャンネルの出力を直接ホストアプリケーションのミキサーに立ち上げて、Addictive Drms の外部のエフェクトで処理することも可能です。

ヒント：メインミックスや個々のチャンネルで歪みや強いコンップレッサーを加えた場合、音声のダイナミックスに大きく影響をあたえます。従いまして、BUS のサブミックスで歪みや強いコンプレッサーをかけて、クリーンなメインミックスと混ぜることで、ダイナミックスを狭めることなく、クラッチ効果を演出することができます。

サブミックスの設定はとても簡単です。Bus チャンネルのラベルボタンをマウスクリックすることで、Master および Bus チャンネル以外のチャンネルのラベル表示の上に、Bus Send（バスセンド）コントロールが表示されます。任意のチャンネルの Bus Send コントロールをマウスドラッグで操作することで、個々のチャンネルの Bus チャンネルへの音量が設定できます。

これで、Bus チャンネルのインサートエフェクトを使用することができます。外部のエフェクトを使用する場合は、Bus チャンネルのダイレクト出力（↓）ボタンをオンにして、ホストアプリケーションを設定します。

チャンネルインサート エフェクト

Addictive Drums の各チャンネルには、次のインサートエフェクトが装備されています。

Compressor（コンプレッサー）

音のダイナミックスをコントロールします。

- ▶ Thres（スレッショルド）：コンプレッサー効果が開始するレベルを 0 ～ -48 dB（デシベル）で設定します。（音量が設定以上に到達した場合にコンプレッサーが動作します。）
- ▶ Ratio（レシオ）：コンプレッサーの圧縮比を 1:1 ～ 8:1 で設定します。
- ▶ Attack（アタック）：コンプレッサー効果の開始時間を 0.1 ～ 100 ミリ秒（ms）で設定します。
- ▶ Rel（リリース）：音量がスレッショルド値以下になった際のコンプレッサーの動作が終了するまでの時間を 10 ～ 400 ミリ秒（ms）で設定します。
- ▶ GR（ゲインリダクション メーター）：コンプレッサーの圧縮レベルを監視するためのメーターです。

**Addictive Drums の Compressor は、先進的なアルゴリズムによって、自動でゲイン（音量）を補正します。*

Distortion（ディストーション）

ドラムサウンドに歪みを加えます。

- ▶ アルゴリズム：歪みの種類を設定します。ここでは、Crunch（クランチ）、Heavy（ヘビー）、Zap（ザップ）、BitCrush（ビットクラッシュ）を◀と▶の選択ボタンで切換えます。

  ** アルゴリズムの選択はまた、アルゴリズム名の部分をクリックして、メニューから選択することもできます。*
- ▶ Amount（アマウント）：歪みの深さを 0 ～ 100% で設定します。
- ▶ Mix（ミックス）：歪み効果と原音のバランスを 0 ～ 100% の間で設定します。0% に設定した場合、歪み効果はなく、100% に設定した場合、歪み効果のみの音になります。
- ▶ Range（レンジ）： 歪み効果の周波数範囲を 20 ～ 20000Hz（ヘルツ）で、上限と下限を設定します。このパラメータの効果および操作は、Sampler パートの Filter と同じです。

EQ（イコライザー）

音の特性を3つのバンドで調節 / 補正をします。各バンドにはそれぞれ次のコントロール パラメータが装備されています。

▶ f（中心周波数）：調節する帯域の中心周波数を 20 ～ 20000Hz（ヘルツ）で設定します。

▶ dB（ゲイン）：中心周波数でのレベルの増減量を± 24dB（デシベル）で設定します。

▶ Q（キュー）：中心周波数の帯域幅を 0.1 ～ 10.0 で調節します。値が大きいほど、帯域幅狭くなります。

** これらのパラメータ設定は、画面下の数値欄だけではなく、画面上のポイントのマウスドラッグでも設定できます。この際、Q の設定は、マウスホイールコントロールでおこないます。*

Sat（サチュレーション リミッター）

音量がピークに達した際におこる特有の効果（信号のクリップによるソフトリミッターおよび若干の歪み）を意図的に加えるエフェクトです。

▶ Thres（スレッショルド）：サチュレーション効果が発生するレベルを -10 ～ 10dB の範囲で設定します。

▶ GR（ゲインリダクション）インジケータ：サチュレーション効果が発生しているかどうかおよびその度合いを確認します。

** このエフェクトは主に、特有の効果によって音を意図的に濁らせて、太くしたり、ミックスになじみやすくする手法に使用します。*

Output（出力）

インサートエフェクトによって、音量が変化した際に音量の補正をします。

▶ Volume（ボリューム）：インサートエフェクト後の音量を±12dB（デシベル）設定します。

ヒント：基本的な設定では、インサートエフェクトをオフにした際の音量と同じに設定します。この設定によって、ミックス内で、音量が変化することなく、エフェクト処理した際の音と、エフェクト処理していない音の聴き比べがおこなえます。

Bus および Master チャンネルのインサートエフェクト

Bus（バス）および Master（マスター）チャンネルの Channel Insert には次のエフェクトも搭載されています。

Tape（アナログテープ サチュレータ）

テープレコーダーで音の収録をおこなった際に発生する特有のサチュレーション効果を、意図的に追加するエフェクトです。

▶ Drive（ドライブ）：テープ サチュレーションの量を 0 ～ 100% で設定します。

▶ Bottom（ボトム）：低域の強調を 0 ～ 100% で設定します。

** このエフェクトによって、ドラムサウンドをアナログテープにレコーディングした際の変化をシミュレーションすることができます。*

Filter（フィルタ）

Sampler パートに搭載するハイパスとローパスのコンビネーションフィルタと同じ機能を持つフィルタです。

▶ Bandwidth（バンドワイズ）：フィルタのバンド（帯域）幅の上限と下限を 20 ～ 20000Hz（ヘルツ）で設定します。

** このフィルタはミックス全体に適用する際に使用します。また、オートメーションとして、その変化をホストアプリケーション側で制御することも可能です。*

コピーとペースト ボタン

画面左下の “C” と “P” ボタン（Channel Inserts ラベルの下）を操作することで、現在のインサートエフェクトの設定を他のチャンネルのエフェクトにコピーすることができます。

▶ C（コピー）ボタン：現在の設定をコピーします。

▶ P（ペースト）ボタン：コピーした設定を現在表示しているチャンネルのエフェクトにペースト（反映）します。

コピー＆ペーストの方法

コピー元のチャンネルを表示して、“C” ボタンをマウスクリックします。次に設定をコピーしたいチャンネルを表示して “P” ボタンをマウスクリックすれば、コピー元の設定が反映されます。

Send FX（センドエフェクト）セクション

Addictive Drums の各チャンネルには、Send FX セクションがあり、2 つの Send FX スライダーで、FX ページで設定可能なリバーブエフェクトへのセンド量を設定できます。

Send FX は、EDIT ページの右下（Output）の下に表示され、次のパラメータを装備します。

▶ オン / オフボタン：Send FX を有効または無効にします。

▶ 1：Reverb 1 へのセンド量を設定します。

▶ 2：Reverb 2 へのセンド量を設定します。

▶ Edit（エディット）ボタン： FX ページにアクセスし、 2機のリバーブエフェクトの設定をおこないます。

チャンネルの選択および設定画面の表示

チャンネルを選択するには、各ミキサーの上のラベルボタンをクリックします。選択されたチャンネルのボタンは点灯し、ページ画面の表示が現在選択されているチャンネルであることをあらわします。また、Kick や Snare などのミキサーチャンネルを選択した場合、Sampler パートも関連して表示が切り替ります。

**Overhead、Room、Bus、Master チャンネルには、連動したキットピース スロットが存在しませんので、これらのチャンネルを選択した場合、Sampler パートの表示は切り替りません。*

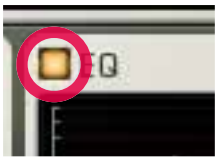
KIT ページのキットピース スロット右上の “E” ボタンをクリックした場合、画面表示は、EDIT ページに切り替り、そのキットピースの詳細（Sampler パート）と関連したチャンネルの詳細が選択表示されます。

** シンバル（Cymbal や Ride）のキットピース スロットを選択した場合、Overhead チャンネルが選択表示されます。*

“Channel Inserts” パートのラベル直下の MIDI アイコンをクリックして、オンにすることで、MIDI キーボードやコントローラのノート入力（演奏）で、鳴らした音と連動したチャンネルを選択表示することができます。

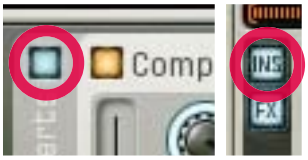
インサートエフェクトの個々のオン / オフ

Addictive Drums に搭載したインサートエフェクトはすべて、画面左上のボタンで個別にオン / オフすることができます。オフになっているエフェクトは、ボタンだけではなく、エフェクト画面全体が暗いグレーアウト表示になり、オンにすれば画面全体が点灯します。



チャンネル内のすべてのエフェクトを同時にオン / オフ

各 Channel Insert（チャンネルインサート）には、マスタースイッチが装備され、すべてのエフェクトを同時にオン / オフします。また、ミキサーセクションの INS スイッチは、このスイッチと連動しています。



インサートエフェクトと CPU リソースの消費

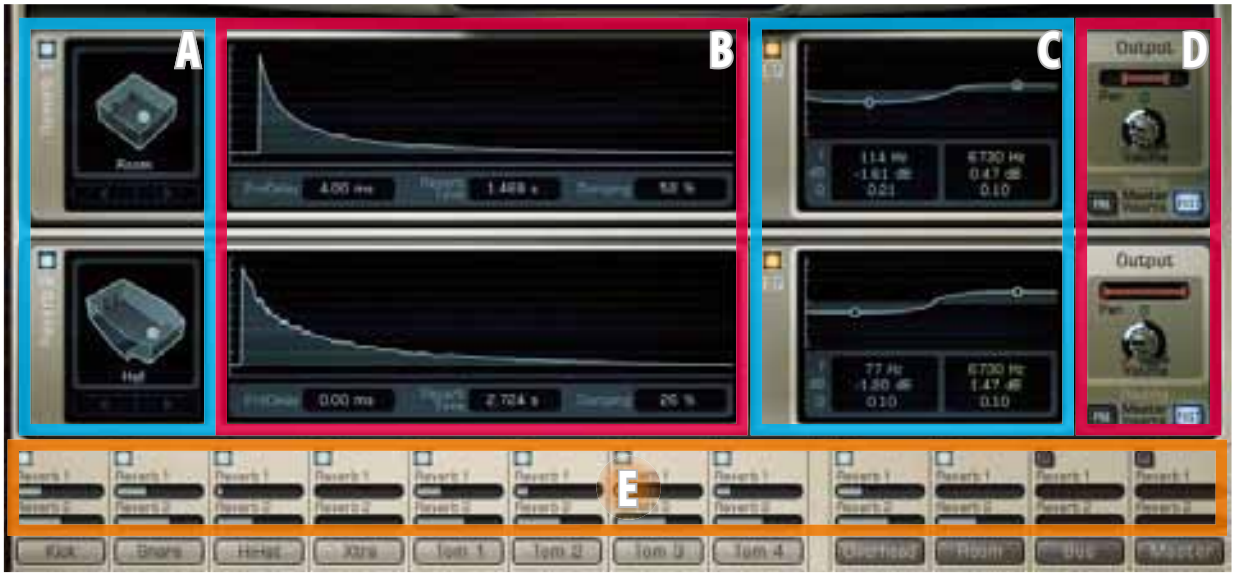
必要のないインサートエフェクトをオフにすることで、コンピュータの CPU リソースの消費（CPU 負荷）を軽減できます。

FX（エフェクト）ページ

Addictive Drums にはチャンネルのセンドエフェクトとして、２機のリバーブが搭載されています。FX ページボタンをクリックすることで、リバーブの設定画面が表示されます。この画面が表示されると、ミキサーチャンネルのラベル上に、個々のチャンネルでのエフェクトセンドへのオン / オフと、それぞれのリバーブへのセンドコントロールが表示されます。
ここで処理された音声信号は、Master チャンネルにミックスされ出力されます。
このページはまた、EDIT ページの右端の Send FX セクションの Edit ボタンからでもアクセスすることができます。
それぞれのリバーブの出力は、Master チャンネルのインサートエフェクトを通過する（PRE）または通過しない（POST）を設定できます。

Reverb（リバーブ）の設定

２機の Reverb は、同じ機能で次のコントロールパラメータを装備します。



A. アルゴリズム

Addictive Drums の Reverb には、４つの特性のリバーブを設定できます。

- ▶ Ambience（アンビエンス）：0 ～ 1 秒の残響特性のリバーブです。
- ▶ Room（ルーム）：0 ～ 3 秒の残響特性のリバーブです。
- ▶ Hall（ホール）：0 ～ 10 秒の残響特性のリバーブです。
- ▶ Plate（プレート）：0 ～ 10 秒の残響特性のリバーブです。

アルゴリズムの設定は、◀と▶の選択ボタン、またはアルゴリズム名のクリックで、メニューから直接選択します。

B. Reverb Time（リバーブ タイム）/ PreDelay（プリディレイ）/ Damping（ダンピング）

各リバーブには次のコントロールパラメータで設定をおこなえます。

- ▶ PreDelay（プリディレイ）：リバーブの初期反射音 / リバーブの開始時間を（0 ～ 100 ミリ秒（ms）で設定します。
- ▶ Reverb Time（リバーブ タイム）：リバーブの残響音の長さを設定します。設定できる長さはアルゴリズムによって異なります。
- ▶ Damping（ダンピング）：反射音の高域を 0 ～ 100% で調節します。値がが大きいほど、高音域の少ないリバーブ成分になります。

C. EQ（2バンド イコライザー）

リバーブ成分の音質補正に使用します。それぞれのバンドには次のコントロール パラメータが装備されています。

- ▶ f（中心周波数）：調節する帯域の中心周波数を 20 ～ 20000Hz（ヘルツ）で設定します。
- ▶ dB（ゲイン）：中心周波数でのレベルの増減量を± 24dB（デシベル）で設定します。
- ▶ Q（キュー）：中心周波数の帯域幅を 0.1 ～ 10.0 で調節します。値が大きいほど、帯域幅狭くなります。

これらのパラメータ設定は、画面下の数値欄だけではなく、画面上のポイントのマウスドラッグでも設定できます。この際、Q の設定は、マウスホイールコントロールでおこないます。

D. 出力（Output）とルーティング（Routing Master Insert）

各リバーブの最終段には、出力の音量コントロールとルーティング設定が装備されています。

- ▶ Volume（ボリューム）：リバーブ音の出力レベルを - ∞ ~ +10dB（デシベル）で調節します。
- ▶ Pan（パン）：リバーブ音のステレオイメージを調節します。ここでの操作は、ステレオチャンネルのパンコントロールと同様、ステレオイメージの広がりを +100% ～ モノラル ～ -100% まで設定できます。
- ▶ PRE（プリ）スイッチ：リバーブ音の出力を Master チャンネルのインサートエフェクト前にルーティングします。このスイッチをオンにした場合、POST スイッチは自動でオフになります。
- ▶ POST（ポスト）スイッチ：リバーブ音の出力を Master チャンネルのインサートエフェクト後にルーティングします。このスイッチをオンにした場合、PRE スイッチは自動でオフになります。

PRE に設定した場合、リバーブ音は他のチャンネルからの音と一緒に、Master チャンネルのインサートエフェクトで処理されます。

POST に設定した場合、リバーブ音は Master チャンネルのインサートエフェクトで処理されずに、そのまま Master チャンネルから出力されます。

E. エフェクトセンド

FX ページをオンにした場合、各ミキサーチャンネルのラベル上に、それぞれのリバーブへの FX センドコントロールが表示されます。オン / オフボタンは、ミキサー上の FX ボタンと連動します。センドコントロールは、EDIT ページの Send FX のコントロールと連動します。

リバーブと CPU リソースの消費

リバーブは、エフェクトの中でも、コンピュータの CPU リソースを非常に多く消費する機能です。必要のない場合には、これらのリバーブをオフにすることをおすすめいたします。

BEATS（ビート）ページ

概要

Addictive Drums は、単にリアルなドラムキットおよびドラムレコーディング環境を実現した音源ではありません。膨大な量のリズムパターン（MIDI ファイル）を収録し、再生プレーヤを搭載することで、セッションドラマーまでをも搭載したドラムトラックのトータルソリューションです。Addictive Drums は、テンポおよびスタート / ストップのホストアプリケーションとの同期再生はもちろんのこと、これらのリズムパターンをドラッグ&ドロップ操作で簡単に、ホストアプリケーションに書き出して、更なる編集をすることも可能です。

BEATS ページでは、Addictive Drums の膨大なリズムパターンの管理から読込みまで、簡単かつ迅速に実行できるように設計されてます。この画面によって目的のリズムにすばやくアクセスできます。

** いくつかのホストアプリケーションでは、その仕様上、ドラッグ&ドロップに対応しません。（これは Addictive Drums の問題ではありません。）*

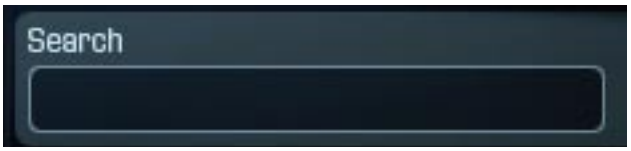
各部の機能

BEATS ページは、次の通り、大きく5つに分割されています。

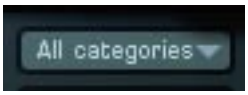
A. Search（検索）

この部分では、キーワード検索、カテゴリ検索など、Addictive Drums のリズムパターンライブラリの中から目的のファイルを見つけるのに有効です。検索されたファイルは下のブラウザーに表示されます。

▶ キーワード検索欄：
Hard Rock、Pop など、キーワードを入力して、目的のリズムを検索します。
**ここでのキーワード入力は、半角英数字でおこないます。*

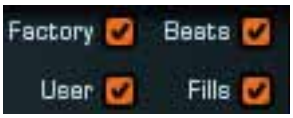


▶ Category（カテゴリ）メニュー：
ブラウザー表示を、ポップアップメニューから選択したカテゴリに該当するリズムのみにします。デフォルトでは All Categories（全てのカテゴリ）になっています。



▶ Timesign（タイムシグネーチャー）メニュー：
ブラウザー表示を、ポップアップメニューから選択した拍子（タイムシグネーチャー）に該当するリズムのみにします。デフォルトでは、All Timesigns（すべての拍子）になっています。
これらの設定で、例えば、Hardrock 3/4 のリズムだけをブラウザーに表示させることができます。

フィルタボタン：
これらのボタンのチェックを外すことで、ブラウザー表示を制限（非表示に）することができます。



▶ Factory（ファクトリー）：Addictive Drums 標準のリズムパターンを非表示にします。
▶ User（ユーザー）：ユーザーオリジナルのリズムパターンを非表示にします。
▶ Beats（ビート）：通常のリズムパターン（ブラウザーの左端に “B” と表示されるパターン）を非表示にします。
▶ Fill（フィル）：フィルに使用するリズムパターン（ブラウザーの左端に “F” と表示されるパターン）を非表示にします。

B. ファイルブラウザー
リズムパターン（MIDI ファイル）を表示するメイン画面です。通常は、Addictive Drums で認識するファイルをすべて表示します。検索機能を使用した場合、検索結果のみが表示されます。

このブラウザーでは、リズムパターンを左からリズムパターンの種類（Beat または Fill）、Name（ファイル名）、Categry（カテゴリ）、BPM（テンポ）、Time（拍子）、Bars（小節数）で表示します。これらのラベルをクリックすることで、表示の並べ替えをすることもできます。

Addictive Drums に標準で付属する多くのリズムパターンは、グループ化され、画面左側の▶ボタンをクリックして、▼に設定すると、そのリズムパターングループ内に含まれているパターン（例えば、Kick と Snare だけ、サビのリズムなど）が表示されます。

また、ファイル名をホストアプリケーションの MIDI またはインストゥルメントトラックにドラッグ&ドロップすることで、これらのリズムパターンを MIDI ファイルとして、直接ホストアプリケーションのシーケンス(アレンジメント) 画面に貼付けることもできます。

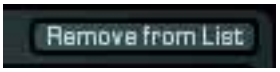
C. プレーヤー
選択したリズムパターンを再生します。また、ブラウザーでマウスクリックで選択したリズムパターンの試聴もおこなえます。大きな再生ボタンをクリックすると、再生が開始します。再生中にこのボタンをクリックすると再生は停止します。この

ボタンは、画面上の再生ボタン（KIT ページ選択ボタンの左横）と連動します。
小さな２つのボタン▲と▼をクリックすることで、ブラウザー上の上または下のリズムに変更します。

ホストシンクコントロールボタンで、ここでの再生をホストアプリケーションのトランスポートコントロール（再生 / 停止）およびテンポと同期します。

D. Favourites（フェイバリット；お気に入り）リスト
良く使用するリズムパターンをこのエリアにドラッグ＆ドロップで登録することで、検索をしなくてもすぐに呼び出すことができます。この登録は、ホストアプリケーションのソングとともに保存されますので、あとでリズムパターンを差し換える際にも大変有効です。

▶ Remove from list（リムーブ フロム リスト）ボタンをクリックすることで、選択したお気に入りのパターンをリストから外すことができます。

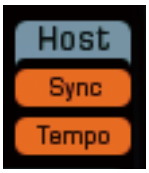


E. MIDI Library（ライブラリ）アイコン
追加の MIDI ファイルがインストールされているかどうを確認できます。今後別売の ADpak（Addictive Drums 専用の拡張ライブラリ）がインストールされると、このパートにアイコン表示が追加されます。

これらのライブラリアイコンは、ボタンとして機能し、クリックしてオフにしますと、そのライブラリのリズムパターンを非表示にできます。

HOST（ホスト）との同期
ホストアプリケーションとの同期を設定します。

▶ Sync（シンク）ボタン：
オンにした場合、再生の開始および停止がホストアプリケーションと同期して動作します。また、リズムパターンの試聴において、この機能がオンになっている場合、リズム再生はビートから外れることなく再生します。この機能がオフの場合、リズムパターンを切換えると、常にパターンの頭から再生します。



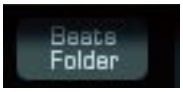
▶ Tempo（テンポ）ボタン：
オンにした場合、リズムパターン再生は、オリジナルテンポではなく、ホストアプリケーションのテンポで再生をします。

MIDI ファイルのドラッグ＆ドロップ - ホストでのリズムの読込み -

Addictive Drums では、ブラウザーから任意のリズムパターンを、マウスのドラッグ＆ドロップ操作で MIDI ファイルとしてホストアプリケーションのトラックに貼付けることができます。この機能によって、Addictive Drums のホストアプリケーションへのファイル書出し、ホストアプリケーション側での読込み操作が劇的にシンプルに実行できます。また、読込んだリズムパターンは、ホストアプリケーションで自由に編集できます。

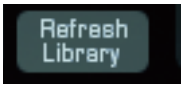
** この機能は、ホストアプリケーション側で外部からのドラッグ＆ドロップでのファイル読込みに対応している必要があります。*

Beats Folder（ビートフォルダ）ボタン



このボタンをマウスクリックすることで、Addictive Drums の User MIDI Files（ユーザー ミディ ファイル）フォルダを開きます。このフォルダに、MIDI ファイルをおくことで、Addictive Drums のブラウザーに読込むことができます。

Refresh Library（リフレッシュ ライブラリ）ボタン



このボタンをマウスクリックすることで、ブラウザー表示が更新します。User MIDI Files フォルダに MIDI ファイルを追加した場合やデモバージョンのインストール後に正規バージョンの Addictive Drums をインストールした場合は、このボタンを押して、表示を更新します。

MIDI ファイルのグループ化

Addictive Drums に付属のリズムパターンの多くは、ブラウザー表示した際にファイル名の左横に三角形のアイコン（▶）が表示されています。これらのファイルは、そのリズムパターンがグループ化されていることをあらわし、このアイコンをクリックして、下向き（▼）にするとグループのフォルト表示が解除され、そのグループ内のリズムパターンが表示されます。

MIDI ファイルを Addictive Drums に追加する際、ファイル名に特別なタグを加えることで、付属のリズムライブラリと同様に、ブラウザー上でグループ表示させることができます。実際の手順はとても簡単です。

具体的な MDI ファイルグループの作成例は、次の通りです。
ここでは、同じリズムから派生したバリエーションの3つのファイルを例して解説いたします。

▶ ファイル名 “MyBeat” に “_V_” を追加し、その後にバリエーションをあらわす名称を追加します。
MyBeat _V_Verse.mid
MyBeat _V_Chorus.mid
MyBeat _V_Bridge.mid

▶ これで、この3つのファイルは “MyBeat” というリズムでグループ化されました。ブラウザー上では次の通りに表示されます。
MyBeat Verse.mid
MyBeat Chorus.mid
MyBeat Bridge.mid

ここで重要なことは、タグ“_V_”の前の名称は、グループをあらわしますので、必ず統一しなくてはなりません。また、バリエーションをあらわすタグ；“V”の前後にはかならず“_”（アンダーバー）を追加します。

▶ 次に、グループ内の“親”（メイン）リズムパターンの設定について解説します。“親”として登録されたリズムは、ブラウザー内でフォルト表示に関わらず表示されます。また、フォルト表示を解除した際、グループの一番上に表示されます。
グループ内の“親”パターンを設定するには、親となるファイルの名前に、タグ；“_G_”を追加します。
次の例では、サビ（Chorus）のパターンにタグを加えて、グループの親に設定します。
MyBeat _V_Verse.mid
MyBeat _V_Chorus _G_.mid
MyBeat _V_Bridge.mid

これで、ファイル“MyBeat _V_Chorus _G_.mid”は、グループ“MyBeat”の親となり、他の2つのファイルは、フォルトアイコン操作で、表示 / 非表示になります。

**Addictive Drums のブラウザーでは、タグ；“_V_”や“_G_”を表示しません。これらは、ブラウザー内での表示を決定づける要素です。*

MIDI ファイルのカテゴリ（Categories）

MIDI ファイルはまた、グループやバリエーションと同様にタグを加えることで、Addictive Drums のカテゴリ表示に対応することができます。

カテゴリを加える方法は次の通りです。

▶ ファイル名にタグ“_C_”とその後にカテゴリ名を追加します。
例えば、ファイル“MyBeat _V_Chorus _G_.mid”にカテゴリ“_C_MushroomMetal”を加えて、ファイル名を“MyBeat _V_Chorus _G_ _C_MushroomMetal.mid”にすれば、このファイルは、“MushroomMetal”のカテゴリに設定されます。
カテゴリ設定のないファイルは、ブラウザーのカテゴリ欄に“n/a”（not available）と表示されます。

オートメーション

Addictive Drumsでは、次のパラメータをオートメーションさせることができます。

** オートメーション可能なパラメータおよびその表示は、ホストアプリケーションに依存します。ご使用のホストアプリケーションによっては、すべてのパラメータをオートメーションすることができない場合があります。また、Addictive Drums自身では、オートメーションできません。*

キットピースのオートメーション パラメータ

各キットピースでは、次のパラメータがオートメーションできます。

Solo、Mute、Level、Pan、OH Level、OH Pan、OH Width、Room Level、Room Pan、Room Width、Pitch Main、Pitch OH/Room、Filter Bottom、Filter Top

ミキサーチャンネルのオートメーション パラメータ

各ミキサーチャンネルでは、次のパラメータがオートメーションできます。

Solo、Mute、Level、Pan、Width（ステレオチャンネルのみ）

Bus および Master チャンネルのオートメーション パラメータ

Master および Bus チャンネルでは、次のパラメータがオートメーションできます。

Solo、Mute、Level、Pan、Width
Dist Bottom、Dist Top、Dist Amount、Dist Mix
EQ Freq 1、EQ Gain 1、EQ Q 1、EQ Freq 2、EQ Gain 2、EQ Q 2、EQ Freq 3、EQ Gain 3、EQ Q 3
Comp Thresh、Comp Ratio、Comp Attack、Comp Release
Filter Bottom、Filter Top
Tape Amount、Tape Bottom
Limit Thresh、Inserts Vol、Rev 1 Send、Rev 2 Send

Reverb のオートメーション パラメータ

２機の Reverb エフェクトでは、次のパラメータがオートメーションできます。

R1 Vol、R1 Pan、R1 Width、R2 Vol、R2 Pan、R2 Width

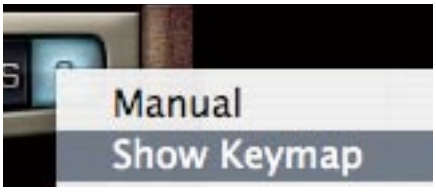
オートメーション パラメータの省略表記（一部のホストのみ）

ご使用のホストアプリケーションによっては、Addictive Drumsのパラメータは次のように省略されて表示する場合があります。

KK = Kick、SN = Snare、HH = HiHat、XT = Xtra、T1 ～ T4 = Tom1 ～ Tom4、C1 ～ C3 = Cym1 ～ Cym3、RD = Ride、OH = Overhead、RM = Room、BU = bus、MA = Master、R1 ～ R2 = Reverb 1 ～ 2

キーマップ（AD Key Map）

Addictive Drumsのキーマッピング（鍵盤と音の対応表）は、ヘルプボタンをクリックした際のメニュー“Show Keymap”で、表示します。



クレジッド

開発チーム

Addictive Drums was created by Lars Erlandsson, Niklas Möller, Magnus Lidström and Martin Eklund. Rhythm content by Jakob Möller.
GUI graphics by Bitplant, Germany.
Additional DSP Effects by PSPaudioware.com.
Drums and cymbals recorded at Decibel Studios, Stockholm, Sweden.
Mixed at Maratone Studios, Stockholm, Sweden.
AudioUnit version implemented using Symbiosis from NuEdge Development.
Japanese Manual Translation by High Resolution Co., Ltd.

謝辞

To our families and friends for all your support. Martin & Tom for believing. Johan Lenander for all the advice.
The manufacturers of fine drums and cymbals around the world who gave us permission to record their products.
MMS, Backline Sthlm, Slagverket and Urban Näsvall for providing all the great drums and cymbals. Dagge & Decibel Studios for the great sounding room and preamps.
The Merkles for teaching bad pixels how to behave properly. Nice work guys :)
Fredrik Lidström at Elysian for the tech support.
To all our beta testers around the world.
And a big yeehaa to everyone who contributed with cool presets!

商標

VST is a trademark of Steinberg Media Technologies GmbH.
AGG LITE (Anti-Grain Geometry - Version 2.1 Lite)
Copyright © 2002-2003 Maxim Shemanarev (McSeem).
RTAS is a registered trademark of Digidesign, a division of Avid Technology, Inc.
DW is a registered trademark of Drum Workshop, Inc.
Latin Percussion or LP is a registered trademark and a division of Kaman - Music Corporation, USA.
Paiste is a registered trademark of Paiste AG, and is used pursuant to a license from Paiste AG.
Pearl is a registered trademark of Pearl Music.
Sabian is a registered trademark of Sabian.
Sonor Drums is a registered trademark of Sonor GmbH & Co.KG
Tama is a registered trademark of Tama Drums and Hoshino USA, Inc.